

Terminales de Captura de Juego Thales Compact

Manual del Usuario - Características y Operación

Serie de Manuales del Departamento Técnico ORMEN S.A.

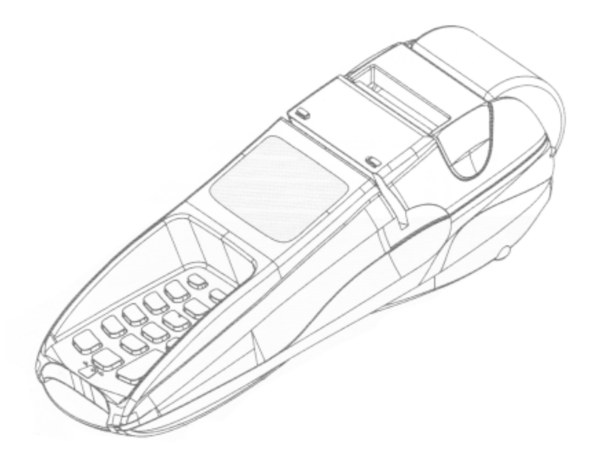
NÚMERO 3

ORMEN S.A.
Departamento Técnico

Marzo del 2010

Terminales de Captura de Juego Thales Compact

Manual del Usuario - Características y Operación



Serie de Manuales del Departamento Técnico ORMEN S.A.

NÚMERO 3

Serie de Manuales del Departamento Técnico ORMEN S.A.

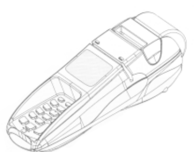
NÚMERO 3 Marzo del 2010

Terminales de Captura de Juego Thales Compact

Manual del Usuario - Características y Operación

Autor: *Raúl Olivencia*

Diseño: *Rocío Sampognaro*



Terminales de Captura de Juego Thales Compact

Manual del Usuario - Características y Operación

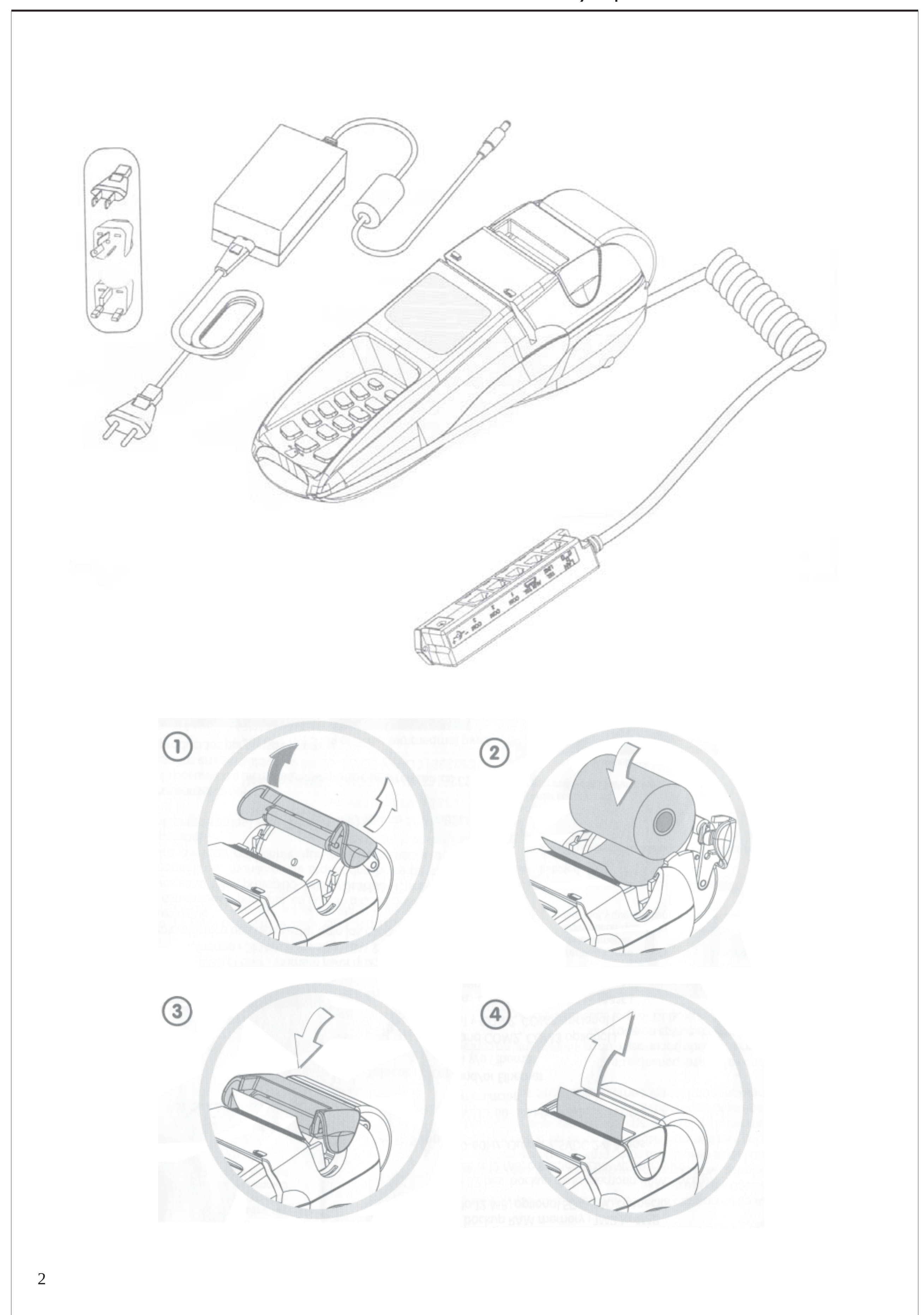
Principales Características

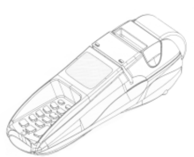
Las características principales de estas terminales son las siguientes:

- **Sistema «on-line real time»**. Las terminales utilizan sistemas de comunicaciones en línea de forma tal que el ticket solo se imprime si el mismo fue transmitido y aprobado por los servidores centrales. De esta forma hay una demora en la impresión de los tickets mientras el mismo se transmite. Por otra parte se asegura que una vez impreso el ticket el mismo ya está grabado centralmente, protegiendo la seguridad del juego.

- Comunicaciones **GPRS**. El método de transmisión utilizado es por vía celular. Cuanto mejor sea la señal celular en el lugar donde se está operando, mejor será el rendimiento de la terminal. En caso de haber un corte de señal celular la terminal no podrá levantar jugadas.

- Teminal **fija**. La terminal fija debe ser conectada a la corriente utilizando el adaptador correspondiente para poder operar.


1
2
3
4



Uso de la terminal

1. **Encendido.**
    a. La terminal se enciende conectándola a la corriente
    b. Una vez encendida la terminal luego de pasados unos 10-15 segundos la terminal solicita el ingreso del **USUARIO.** Automaticamente aparecerá la indicación del subagente asignado, y para poder utilizar la terminal es necesario tener una contraseña de acceso. En este punto se presione la tecla **ENTER** (abajo a la derecha en verde) para confirmar el subagente, luego se ingresa la contraseña y se vuele a confirmar con **ENTER.** En caso de no aparecer la indicación del propio subagente, se cambia con las flechas de arriba y abajo hasta encontrar el que corresponde.
    c. Una vez confirmado el usuario la terminal establecerá la conexión con la red **celular GPRS**. Este proceso debe terminal con la indicación de **ACTIVO**. En pantalla aparecen varios mensajes, en caso de haber problemas con la conexión es importante que tome nota del mensaje que dice **Nivel:nn**, donde **nn** es un número que indica la calidad de la señal celular
    d. Al final del proceso de encendido aparecerán en pantalla las fechas habilitadas para levantar juego. Si se deja unos segundos o se presiona la tecla **ENTER** esta información se imprime

2. **Apagado**. Para apagar la terminal se debe seleccionar la opción de menú correspondiente (**3. Otros** y luego **Apagar)**. Luego de que aparezca la confirmación del apagado se debe apagar la terminal desenchufándola de la corriente.

Manejo de la terminal

1. **Selección de opciones (menúes)**. La terminal presentará menúes de selección dispuestos en forma de rombo, por ejemplo luego del encendido aparecerá lo siguiente:

Nuevo Cliente

Liq.Juegos **Listados**

Otros

1:Habilita **3:Cerrar**

Siempre se presentarán las opciones principales formando un rombo, en este caso:

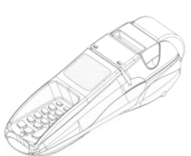
Nuevo Cliente

Liq.Juegos **Listados**

Otros

Estas opciones se seleccionan con las teclas ubicadas en la parte superior del teclado, identificadas como *Flecha Arriba*, *Rombo*, *Flecha Abajo* y se completa con el **2 (**formando un rombo en el teclado). La tecla ***Rombo*** seleccionará la opción **Nuevo Cliente**, la ***Flecha Arriba*** **Liq.Juegos**, la ***Flecha Abajo*** **Listados** y el ***2*** **Otros**.

A veces aparecen otras opciones indicadas con la tecla a utilizar, en el ejemplo **1** para **Habilitar** y **3** para **Cerrar**



1. **Teclas destacadas**.

Tecla	Ubicación	Color	Función
Rombo	Arriba Centro		Selección en Menúes/ Opciones Especiales
Flecha Arriba	Arriba Izquerda		Selección en Menúes/ Opciones Especiales
Flecha Abajo	Arriba Derecha		Selección en Menúes/ Opciones Especiales
VAL (Enter)	Abajo Derecha	Verde	Confirmación / Cambio campo
CAN (Cancel)	Abajo Izquierda	Rojo	Cancelar / Volver atrás
BOR	Abajo derecha (amarillo)	Amarillo	Borrar lo escrito

2. **Opciones especiales.** Muchas veces el sistema presenta en la última línea de la pantalla 2 o 3 opciones a elegir. En este caso se indicará en pantalla, pero las teclas a utilizar para seleccionar serán ***Flecha arriba, Rombo y Flecha abajo***.

Ingreso de Juego.

Para levantar juego se selecciona la opción de menú principal **Nuevo Cliente (*Rombo*).** Una vez seleccionada se mantiene esta opción mientras siga trabajando.

Nota: Si no sabe en que parte de los menúes está, presione la tecla **CANCEL** varias veces hasta llegar al menú principal (donde aparece **Nuevo Cliente**)

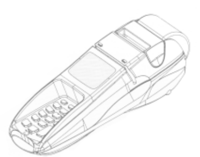
Una vez ingresado a esta opción aparece el siguiente menú:

	Quiniela	
Tombola		**5 de Oro**
	Deportivos	
1: Mas		**3:Otros**

Se selecciona el juego deseado con la tecla correspondiente, teniendo en cuenta que el **Kini** está incluído junto con el **5 de Oro.** Al seleccionar **5 de Oro** con *Flecha Abajo***,** aparece la opción de seleccionar el **Kini** con la *Flecha Arriba* (izquierda), y el **5 de Oro** con *Flecha Abajo* (derecha)

Comentarios:

- Al seleccionar **Quiniela/Tómbola**, de acuerdo a la hora o cierres realizados la terminal le consultará para hacer juego Vespertino, Nocturno o Ambos (en este caso se repite la jugada tanto para la frecuencia vespertina como para la nocturna)
- El salto de campo/opción es siempre con la tecla **ENTER**
- Cuando se completa un campo habitualmente el cursor pasa automáticamente al próximo.
- En **Quiniela** la redoblona se ingresa como dos jugadas de 2 cifras, apretando **ENTER** dos veces sin ingresar un valor en el segundo renglón.
- Con excepción de los juegos deportivos, se pueden ingresar jugadas para el mismo cliente de los distintos juegos todas juntas y en desorden. El sistema luego imprimirá los tickets en forma separada por juego y frecuencia. Los juegos deportivos se deben ingresar separados de los demás
- **Tómbola**
  - El **modo** se selecciona automáticamente a medida que se ingresan los números apostados. Se sigue adelante al valor cuando se completa modalidad 7 o presionando ***VAL*** en cualquier momento (con al menos 3 números ingresados)



  - El valor de las jugadas deben estar en el rango utilizado en la banca (por ejemplo entre $8 y $80). Si se desea jugar más de este dinero se puede ingresar más de una jugada utilizando la opción de **Repetir** con la tecla *Rombo*.
  - Se pueden hacer jugadas de selección rápida o **sorpresa,** con la tecla *Flecha Abajo*. Si se presiona dos veces la jugada será de modalidad 7
- **5 de Oro / Kini**
  - El ingreso es similar a la Tómbola. En un principio se asume modalidad cinco.
  - Se pueden ingresar jugadas múltiples (modalidad 4 a 8) seleccionando con la tecla *Rombo*
  - Se pueden hacer jugadas de selección rápida o sorpresas con la tecla *Flecha Abajo*
  - El valor (jugada con revancha o sin revancha) se selecciona con las teclas indicadas en pantalla (*Flecha Arriba* sin revancha y *Flecha Abajo* con revancha). También se puede utilizar el 1 y el 0 para seleccionar con o sin revancha
- **Deportivos**
  - Una vez seleccionada la opción de Deportivos, aparece un menú donde se selecciona SuperMatch (**Lista Larga**) con el ***Rombo***, y **Resultado Exacto** con el ***Flecha Arriba***
  - Se selecciona el número de evento con su número (aparece el nombre del mismo) y luego se selecciona la opción ganadora utilizando el número de opción (**1 para LOCAL, 2 para EMPATE y 3 para VISITANTE)**

Anulaciones

Desde el menú de ingreso de juegos seleccionar:

3:Otros

Boletas

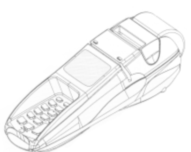
Menu (*Rombo*)
Busca (*Flecha Arriba*)
Ingresar número de boleta y ENTER
Anula (*Flecha Abajo*)
Ingresar Hora de Boleta
Ingresar último dígito de control
Confirmar anulación

Cierres

Los servidores centrales controlan que el juego sea llevado hasta la hora asignada por la banca (en un principio 13:30 para los Juegos Vespertinos y 19:30 para los Juegos Nocturnos y Oro). De todas maneras a los efectos del control de juego los subagentes deben hacer 2 **Cierres** por día (uno sólo los sábados y domingos). Una vez finalizado de levantar juego *Vespertino*, se debe realizar un **Cierre Primario**, y al final de la jornada se debe realizar un **Cierre Final.**

El efecto de los cierres es el siguiente:

- Se imprime un resumen por juego y frecuencia del día
- Se transmite esta información al servidor controlando la correspondencia de los datos
- Se corta la chance de seguir levantando el o los juegos correspondientes (en un cierre primario se corta el juego vespertino, en el cierre final todo el juego del día).
- **Nota:** Por ejemplo el cierre final de los lunes corta a la Quiniela, Tómbola y Kini de ese día, pero por supuesto permite seguir levantando 5 de Oro. El cierre del día miércoles cortará todos los juegos



- **La rehabilitación** para poder levantar juego para el día siguiente se hace desde los servidores centrales aproximadamente a las 20 horas.
- **Operación:** Desde el menú principal:

  3:Cerrar

  Primario o Final

  O/L (*Rombo)*

Otras opciones

- **Listado de Juego.** En cualquier momento se pueden imprimir los totales de juego mediante la opción **Liq.Juego** del menú principal
- **Ver Jugadas detalladas**. Se puede ver cada una de las jugadas realizadas en el día mediante la opción:

  Listados

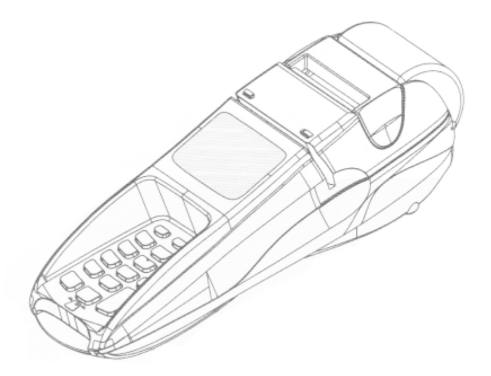
  X Boleta
- **Listas/Aciertos**. Las listas y aciertos son automáticamente transmitidos a las terminales desde los servidores centrales. No hace falta hacer ninguna operación para recibirlas
- **Consulta de Aciertos.** Consultar a partir del número de ticket si tiene o no acierto
  - **1. Mas**
  - **Ver Aciertos**
  - **Ticket**
- **Guardar jugadas**. Para jugadas que se realizan en forma permanente se pueden ingresar una vez, y luego almacenarlas en una posición de memoria (de 0 a 99)
  - **Ingresar las jugadas**
  - **3:Otros**

- **Guardadas**
- **Grabar**
- **Seleccionar posición de memoria y VAL**

- **Recuperar jugadas**. Las jugadas grabadas con el procedimiento anterior se pueden recuperar para imprimir como nuevos tickets del día de la siguiente manera:
  - **3:Otros**
  - **Guardadas**
  - **Recuperar**
  - Ingresar posición de memoria **y ENTER**
  - **ENTER** para imprimir
- **Una apuesta por boleta.** A veces un cliente nos dicta varias jugadas pero nos pide tickets separados para las mismas. En este caso luego de ingresadas las jugadas, se selecciona:
  - **3: Otros**
  - **1 Ap/Bol**
  - **ENTER** para imprimir
- **Cancelaciones**. Si al imprimir un ticket la impresora detecta problemas en la impresión de la misma, se **CANCELA** el ticket (anulación automática) y se reimprime automáticamente como un nuevo ticket. Se debe notar que según como venga preparado el rollo, a veces la impresora no es capaz de detectar el fin de papel. En ese caso el ticket mal impreso deberá ser anulado manualmente.

ORMEN S.A.
Departamento Técnico

Marzo del 2010



Terminales de Captura de Juego Thales Compact

Manual del Usuario - Características y Operación